

Társasjátékok a könyvtárhasználat tanításában¹

DÖMSÖDY ANDREA

domsody.andrea@opkm.hu

EKE OFI Országos Pedagógiai Könyvtár és Múzeum



Kulcsszavak: *könyvtárhasználat tanítása, olvasóvá nevelés, játék, gondolkodás, fejlesztés*

Gamifikáció vagy játék?

A gamifikáció (játékosítás) a játékmechanizmusok beépítését jelenti valamilyen eredendően nem játék célú helyzetbe. Ezt gyakran a videójátékok, online játékok mintájára teszik, azok elemeit építik be a tanulási folyamatba. Ilyenek például a teljesítendő küldetés, a pontgyűjtés, a jutalmak, a különböző szintek elérése (Egri 2017, Prievara–Nádori 2018).

A játék és a játékszerek ettől egy sokkal általánosabb formában a kezdetektől fogva jelen vannak a tanítási, tanulási, nevelési szituációkban. Már a játékpedagógia leírásának elemei is nagy múltúak, hiszen az ókorig nyúlnak vissza. A gyermekközpontú pedagógiáknak is fontos eleme a játék. Általános meghatározásának egyik alapvető eleme az örömforrás, sőt kutatás bizonyítja, hogy a szórakozás oldja a feszültséget, ami növeli a szellemi teljesítőképességet (Mikóné 2018).

A játék sokféle lehet a könyvtárban és a könyvtárhasználat tanításában is. Játshatunk eszközökkel és anélkül, előre gyártott és saját készítésű játékokkal, egyedül vagy társakkal, kézzel fogható eszközökkel és számítógéppel. Nagy fejlesztő lehetőség van a szerepjátékban és nagy az élményfaktora a játékos vetélkedőknek. Emellett a sokféle játékos tevékenységnek, feladatnak nagy szerepe van az aktív tanulásban is. Ezek közül ma például egyre népszerűbbek a szabadulószoftok.

Ugyancsak nagy lehetőség van a játékok résztvevőkkel való elkészítésében is, de az önálló téma, itt most csak helyenként fogjuk érinteni.

¹ A Magyar Könyvtárosok Egyesülete 51. vándorgyűlésének keretében a *Librarian to go – a Könyvtáros tárháza c. szekcióban szervezett worldcafé egyik asztalánál* Dömsödy Andrea és Simon Krisztina *Társasjáték adaptációk a könyvtárhasználat tanításában* címmel mutatta be a játékokat. Letölthető segédletek, játékok a Könyvtáros-tanárok Egyesülete honlapján érhetők el: http://www.ktep.hu/tarsas_konyvtarban

Témánk szempontjából nagy jelentősége van annak, hogy a játékot színesítésként, lazításként vagy tudatos fejlesztőeszközként alkalmazzuk. Ez utóbbin belül is különböző a szerep, ha az általánosan fontos gondolkodási és matematikai képesség fejlesztése a cél (pl.: Sakkalpota, Komplex Instrukciós Program), vagy ha konkrétan valamelyik képesség vagy tárgyi tudás fejlesztésére fókuszálunk. Ebben az írásban ez utóbbi a cél.

Gyakran gondolják azt is, hogy a játék elsősorban a kisebb gyerekekkel, az óvodásokkal és az alsó tagozatosokkal helyén való, megfelelő módszer. Ennek ellenkezője mellett érv a társasjátékok napjainkban való reneszánsza, mely erőteljesen érinti a gyerekek mellett a (fiatal) felnőtteket is.

Miért pont társasjáték?

A játék téma szerteágazó, ezért itt most kifejezetten egy részterületet, a társasjátékot vizsgáljuk meg, azok közül is azokra fókuszálunk, melyek kereskedelmi forgalomban kaphatók. Ennek egyik oka az, hogy a játékelméletről, a játékosításról van elérhető irodalom, a másik pedig az, hogy hozzá lehet férni sok népi és játékgyűjteményhez, vetélkedők forráskönyveivel is. Ezek között található több kifejezetten könyvtári célú gyűjtemény is (pl.: Andóczy 2008, Bogyó–Dömsödy 2017). A társasjátékokról viszont még kevés összefoglaló leírás készült általában is és könyvtári szempontból is.

Társasjátéknak nevezhetjük azokat a többnyire táblás vagy kártyajátékokat, melyeket egy kitalált cél elérése érdekében egy szabály alapján játszik két vagy több személy vagy csapat. A játék során társas kompetenciákat is használnak, fejlesztik, hiszen a társasjáték meghatározásának része, hogy a játék során a társakra, azok tevékenységére reflektálni kell (Aczél 2015).

Ma a társasjátékok nagyon népszerűek nemcsak a gyerekek között, hanem a felnőttek körében is. Sok igényes, izgalmas játék érhető el a magyar piacon. Sok közülük eleve valamilyen képesség fejlesztését célozza meg (pl.: logikai, kommunikációs, stratégiai, kooperatív), sokban elsősorban a versengés és/vagy az élmény dominál, de ezek kombinációjával is találunk sikeres játékokat. Az elterjedt, népszerű játékokat a diákok közül sokan ismerik és kedvelik, ami egy tanítási szituációban pozitívan hathat a motivációra. Külön segítség a foglalkozás keretében való használatuk során, hogy az ismert játékok szabálytanítására nem vagy jóval kevesebb időt kell szánni. Ebben a diákok is egymás segítségére lehetnek. A játékot már ismerő tanulók így magyarázatban, segítségnyújtásban is fejlődhetnek.

Jó társasjátékot készíteni nem könnyű. Ahhoz, hogy működő, élvezetes és tartalmas is legyen, hosszú fejlesztő folyamat vezet. Egy már kidolgozott társasjáték szabályait kreatívan, céljainknak megfelelően választani és alakítani viszont egy céljaival tisztában lévő pedagógus számára is járható út (Kincses–Lencse 2013).

Már létezik a társasjáték-pedagógia kifejezés is, mely a fejlesztésbe a társasjátékokat bevonó pedagógiai módszernek tekinthető (Aczél 2015), vagyis nem pedagógia, de mindenképpen épít az élményen keresztüli motiválásra, emellett tudatosan használja a társas kompetenciák és a küzdési stratégiák fejlesztésében rejlő lehetőségeit is. Tudatában van annak is, hogy a játékosok nem azért játszanak, hogy fejlődjenek vagy tanuljanak, de felhasználja motivációjukat.

Már címünkéből is látszik, hogy szempontunk kifejezetten a könyvtárhasználat tanításának módszertani támogatása, nem pedig a társas kompetenciák fejlesztése, így a következő alkalmazási javaslatok a didaktikai célok miatt helyenként kilépnek a társasjáték fent megadott ismérveinek keretéből. Ennek megfelelően nem is használjuk itt a társasjáték-pedagógiai kifejezést, csak a tanítás társasjátékokkal való támogatását.

Mivel a társasjátékok alkalmazásával célunk a könyvtárhasználat tanításának színesítése, a megértés segítése, javasoljuk, hogy a versenyből adódó frusztrációt kapcsoljuk ki. Például egy kitalálós játék játszható pontszerzésre, de örülhetünk pusztán annak is, hogy aktuálisan valaki kitalálta, vagy annak, hogy milyen kreatívan, humorosan oldotta meg.

A könyvtárhasználat tanításához kapcsolható társasjátékok

Az alábbiakban célok szerint sorra vesszük az egyes társasjátékfajtákat.

A) PÁROSÍTÁSRA ÉPÍTŐ JÁTÉKOK AZ ISMERETEK RÖGZÍTÉSE ÉRDEKÉBEN

1. Memóriajátékok, Fekete Péterek

Ezek a legismertebb s talán a legrégebbi játékok közül valók. Szabályaik egyszerűek. Eredeti változatban versenyjátékok, vagyis a játékosok célja a másik legyőzése. De mindhárom típus játszható nyertes nélkül is, kooperatív változatban, melynek célja a közös pontgyűjtés, a darabok közös összegyűjtése, a feladat teljesítése.

Ezek a játékok könyvtárhasználat tanításának céljára elsősorban saját készítésű változatban használhatók. Előre gyártott, kereskedelmi forgalomban kapható néhány meséhez kapcsolódó, amelyek az olvasóvá nevelést, az olvasmányfeldolgozást segíthetik, de kifejezetten könyvtárhasználati tartalmút nem ismerünk. Mivel egyszerű kép- vagy szókértékű kellene hozzá, azokat magunk is összeválogathatjuk a tananyag tartalmának megfelelően. Amennyiben következetesen egy méretet alkalmazunk, akkor az egyes kártyacsomagjaink a céloknak megfelelően jól variálhatók, újrahasznosíthatók lesznek.

A játékok egyszerűbb változataiban a párok, vagyis az összeillő elemek teljesen azonosak. Nehezebb, gondolkodtatóbb változatban a párok valamilyen tartalmi szempontból függenek össze. Ilyenkor különösen kell figyelni az egyértelműségre. Vagy megengedett lehet a több megoldás is, de akkor is kell, hogy jusson mindennek pár. Például:

- típus – konkrét példa (pl.: nemzeti könyvtár – OSZK; szerző – Békés Pál),
- rész – egész (pl.: címlapverző – könyv; szárnyat ígéz – Bóbita, Nyilas Misi – Légy jó mindhalálig),
- cselekvés – szükséges eszköz (pl.: kölcsönzés – olvasójegy),
- kifejezés – meghatározás (pl.: dedikáció – szerzői aláírás; Kovácsné–Rákosné 2017),
- jel – jelentése (pl.: ~ – tilde; 5 – természettudomány)
- bármely más típusú összetartozás (pl.: Varró Dániel – Túl a Maszat-hegyen).

2. Dominó

A dominó szintén egy ősi játék, mely párosításra épül. A különbség, mely a játékmenetet is befolyásolja, az, hogy egy kártyán két kép/szó van, melyből sor áll össze. Erre könyvtár-használati tematikus példákat a memóriajáték leírásánál mutattunk. A fogalmi dominóról Kovácsné Vári Eszter – Rákosné Horváth Erzsébet (2017) leírásában olvashatnak részletesebben.

A dominó a sor építésének következtében nemcsak párosításra, hanem folyamatok összeállítására, sorrendezésre is alkalmas. Ebben az esetben a dominónak csak egy helyes sorrendje van. Ezen alapul a „folyamatos dominó”, ami épülhet az információs problémamegoldás folyamatára (Dömsödy 2017), a kölcsönzés menetére.

3. Mintafelismerő társasjáték

Ezek általában gyorsasági, figyelemfejlesztő játékok. Alapvetően versenyjátékok, de a „mindenkit megvárunk” változatban is működőképesek. Ennek egy példáját mutatjuk itt be.

DOBBLE

A Dobble lényege, hogy két kártyán meg kell keresni az azonos képet és gyorsan bemondani. Ennek megfelelően a rögzítést, bevésést segíti, hisz az egyes képek, kifejezések sokszor kerülnek elő.

Több játékvariációban játszható attól függően, hogy milyen kártyával kell összehasonlítani (központival vagy a többiekével), kártyagyűjtő és kártyától szabaduló változatban is működik. A kereskedelmi forgalomban többféle képsorozattal kapható, de egyik sem kifejezetten könyvtári.

A játék viszont előállítható saját változatban is, de ehhez egy matematikai algoritmust kell követni, ami azt biztosítja, hogy garantáltan minden kártya között csak egy közös elem legyen, de egy mindenképpen legyen. A kártyák számától függően ennek feltétele, hogy találjunk pont 13/31/57 fogalmat, szimbólumot az általunk választott célhoz. A kártyák előállítását az interneten már többféle dobble-generátor is segíti, de a diákokkal való előállítása jó együttműködő projekt lehet a matematikatanárral.

Könyvtári tartalommal legegyszerűbben fogalmakkal készíthető. Egy témakörön belül keressünk megfelelő számú fogalmat. Ez nem mindig könnyű. A honlapról letölthető példában a bibliográfiai hivatkozás egy-egy dokumentumtípushoz szükséges adatait, jeleit gyűjtöttük ki. A játék során a tanulóknak rögzülhet, hogy milyen adattípusok szükségesek. Például így jön ki a 13 elem:

- folyóiratcikk hivatkozása: szerző1 – szerző2 – cím – alcím – In: – folyóirat – év – évfolyam – szám – oldalszám – : – . – ,
- tanulmánykötetben megjelent mű hivatkozása: szerző1 – szerző2 – cím – alcím – In: – szerkesztő – bennfoglaló_cím – sorozat – kiadás – hely – kiadó – év – oldalszám
- szolgáltatások: kölcsönzés – hosszabbítás – előjegyzés – katalógus – helyben_használat – internet – játék – foglalkozás – kiállítás – másolás – tájékoztatás – rendezvény – témafigyelés

A saját készítés előnye, hogy nagy méretben is előállítható, vagyis többen és csapatban is játszhatják.

B) TÁRSASJÁTÉKOK AZ OLVASÁS NÉPSZERŰSÍTÉSE ÉRDEKÉBEN

Külön csoportként is kezelhetjük azokat a társasjátékokat, amelyek konkrétan valamilyen irodalmi műhöz kapcsolódnak. Mint már említettük, a klasszikus memóriajáték, a Fekete Péter vagy a dominó készülhet a művek szereplői, eseményei alapján is.

Emellett egyes népszerű vagy kötelező irodalmi műhöz már összetettebb társasjátékok is készülnek. A Pagony kiadó több művéhez adott ki ilyeneket (pl.: Rumini, Kufli, Óvodás vagyok, Időfutár). Jellemző ez az irány a fiatalokat, felnőtteket célzó fantasy művekre is (pl.: A gyűrűk urára), de népmesei elemekre építőket is találhatunk (Magyar népmesék, Én mesélek – Lehet más a mese vége, Világgá megyek).

4. Történetmesélés, történetpszövés

Ez a játéktípus népszerű a beszédfejlesztés módszerei között, és jól kombinálhatók drámapedagógiai elemekkel is. Előre gyártott eszköz nélkül is jól játszható (Sütő 2017), de felhasználhatók a párosító játékokhoz használt/készített kártyák is. Természetesen direkt erre a célra is készíthetünk szókértákat az adott olvasmány szereplőiről, helyszíneiről, eseményeiről, a történetet meghatározó kifejezéseiről.

A készen vásárolható játékok közül a Sztorikocka (StoryCubes) sok viszonylag általános, sokféleképpen értelmezhető szimbólummal dolgozik. Azok is felhasználhatók nemcsak teljesen kitalált, hanem adott történetek közös újramesélésére is. Emellett könyvtárhasználati eseménysorok, tevékenységek (pl.: kölcsönzés, irodalomkutatás) is meséltethetők velük. Kreativitást igényel és humor forrása lehet, ha a feladat az, hogy egy adott regény elmesélésébe hogyan építsük be az éppen dobott szimbólumot úgy, hogy az eredeti történet ne sérüljön, mégis része legyen annak. A Sztorikockához sok kiegészítő, tematikus kockacsomag kapható. Nagyobb csoportban való játékhoz az alapkockakészletből kapható nagyobb méretű kivétel is.

C) A FOGALOMALKOTÁST, A FOGALMI FEJLŐDÉST SEGÍTŐ TÁRSASJÁTÉKOK

A fogalmi fejlesztés általában is célja a tanításnak. Minden tantárgyi területen vannak olyan fogalmak, amelyek megértése alapvetően szükséges a tananyag megértéséhez. Ilyenek a könyvtárhasználat területén is vannak. A fogalmak értése a szövegértéshez is elengedhetetlen.

Ehhez alapszíntben használhatók a fentebb már bemutatott párkereső játékok. Magasabb szinten viszont a fogalmak csoportosítását, jellemzését, felismerését igénylő játékok használhatók.

5. Kitalálók

A fogalom jellemzésére épülő játékok közül a legismertebbek a kitalálós játékok, melyeknek sokféle változata terjedt el eszköz nélküli és kereskedelmi forgalomban is kapható formában. Pl.: barchoba, Amerikából jöttem..., Activity, Tabu, Concept. Ezek lehetnek szóbeliek, vizuálisak, mutogatásra, eljátszásra épülők. Sokféle szabályrendszerrel működhetnek.

Játszhatók saját készítésű vagy válogatású feladatkártyákkal, és a fogalom kiválasztása rábízható a résztvevőkre is. A könyvtárhoz jól kapcsolható témák:

- könyvtárhasználati fogalmak,
- irodalmi művek: címek, szereplők, események, helyszínek, jellemek, idézetek,
- alkotók: írók, illusztrátorok,
- nem fogalmak, hanem keresőkérdések, témák.

A fogalmakkal való munka és a fogalmi fejlődés a könyvtárhasználat tanításában viszont az információkeresés szempontjából is meghatározó. Egyrészt abban a témában tudunk hatékonyan keresni, melynek értjük fogalmait, azok struktúráját. Másrészt értjük, hogy az információk és a dokumentumok rendszerezése formai, tartalmi csoportok mentén történik. Emellett többféle fogalmi viszony és kategória megértése szükséges: alá-, fölé-, mellérendelés, logikai kapcsolatok (and, or, not), jellemzési szempontok. Vagyis a kommunikációs játékokban való sikeresség segítheti az információkeresést. A hatékonyság érdekében érdemes a diákokat, játékosokat segíteni abban, hogy ne csak asszociációkra építsenek a játék során, hanem tudatosan, módszeresen alkalmazzák a fogalom jellemzésének lehetőségeit. Ez segíthető sajátos szabályok bevezetésével. Pl.:

- Mindenképpen mondani kell a fölérendelt fogalmat.
- A tárgyak jellemzését szín, forma, méret megadásával kell kezdeni.
- Elsőnek az ETO főosztályt / tudományterületet kell bemondani.

Ezek a játékok – miután a szabályokat már ismerik a diákok – akár minden foglalkozás részei lehetnek, hiszen egy-egy fogalom kitalálása általában csak néhány perc. Vagyis az óra eleji ráhangolódás vagy az óra végi reflektálás szakaszának részei is lehetnek, mindig az aktuális témakör feladatkártyáival. A játék rövidege miatt viszont az óraközi szünetekben is alkalmas egy-egy játékra az iskolai könyvtárban. Akár várhatjuk a diákokat egy-egy készített fogalomkártyával.

Az ebbe a kategóriába tartozó játékok közül kettőt mutatunk be részletesebben. A Conceptet, mely új és újszerű a társasjátékpiacon, és eredeti játékszabállyal is jól kapcsolható a könyvtárhasználati fejlesztéshez. A Definity pedig igazi könyvtári játék új köntösben.

CONCEPT

A Concept kommunikációs társasjáték, egyfajta képes Activity. Előre megadott képi szimbólumok segítségével kell elmagyarázni a feladványt. Nem barchoba, nem szabad kérdegetni, hanem a magyarázó gondolatmenetét kell megérteni, követni és rákérdezni. Erőteljesen épít a fogalmi kategóriákra és az asszociációkra. A megadott (jel)képek mentén mindenképpen meg kell adni a főfogalmat, és külön kell jelölni a különböző szempontú megközelítéseket. Az egyes szempontok mentén pedig további jellemzők adhatók meg. Vagyis tudatosan, elemeire bontva kell magyarázni. Ez már a fogalomról való módszeres gondolkodásra készítet. A jelölések a játékosársak találatai mentén újrendezhető, változtathatók. Ez segíti

az alternatív megoldásokban gondolkodást, a (gondolkodási, magyarázási, problémamegoldási) folyamat folyamatos felülbírálsát, módosítását. Együttműködést is fejleszt, ha a feladványt ketten próbálják elmagyarázni.

Könyvtárhasználati tudásterület, tananyagegység, célok

Segíti a keresőkérdés megfogalmazását, azon belül is az összetett keresést, a fölérendelt és kapcsolódó fogalmak megtalálását, a kategóriákban gondolkodás, a kötött kifejezőkészlettel (információkereső nyelvvel) való kifejezést, a hierarchia és kapcsolati viszonyok kifejezésének szükségességét. Mindennek alapja, hogy a nagy bábuk kis kockákkal specifikálhatók és a nagy bábuk között is van hierarchia. Így például az étel és az állat szimbóluma segítségével máshogy kell kirakni az állati eredetű élelmiszert és az állatot, amelynek az a jellemzője, amit eszik.

A játék már az eredeti játéktáblával is játszható a fenti célokkal, de készíthetünk kiegészítő táblát vagy teljesen egyedi játéktáblát is. A már meglévő képek mellé a következőket jelképező szimbólumok lehetnek hasznosak: ETO főosztályok, logikai operátorok, tagadás.

A játékban fontos, hogy mindenki jól lássa a táblát, így nagyobb csoportban hasznos lehet egy nagyméretű, padlóra teríthető vagy egy mágnes táblára kivetített változat, mely színes mágnesekkel kiegészítve ugyanilyen logikában játszható.

Egy-egy feladvány után hasznos lehet a megbeszélési szakasz, amelyben a magyarázó játékos(ok) bemutathatja gondolatmenetét, a többiek pedig alternatív megoldásokat próbálhatnak összeállítani.

DEFINITY – BAKOSOZÁS

Az összes társasjáték közül ezt nevezhetjük a legkönnytáribbnak. A táblás, szókétyákkal kiegészített játékváltozat előtt is elterjedt volt Magyarországon. „Szótáras játék” vagy „bakosozás” néven ismert. Alapja egy Bakos, vagyis Bakos Ferenc *Idegen szavak és kifejezések szótára* c. művének bármely kiadása. A játékban az tud jól teljesíteni, aki ismeri a szótári szócikkek felépítését, nyelvezetét és a fogalommeghatározás lényegét. Ezek egyértelműen könyvtárhasználati témakörök. És melyik könyvtárban ne lenne kéznél egy Bakos?

A játék lényege, hogy az egyik játékos választ a szótárból egy szót, melyet a többiek nem ismernek. Ennek szócikkét kimásolja egy lapra, a többi játékos pedig külön lapra maga próbál egy hihető definíciót írni. A cél, hogy annyira hihetőt írjon, hogy minél többen szavazzanak az övére, hogy szerintük az az eredeti. A játékban a humornak is nagy terepe lehet.

6. Csoportosító társasjátékok

A fogalmi fejlesztés egy másik módszere a csoportosítás, az egyes fogalmak közös elemeinek, össze- vagy össze nem tartozásának elemzése, megállapítása. Erre többféle asszociációs játék is elérhető a piacon, melyek játékszabályai szintén jól alkalmazhatók saját kártyákkal is, de ha nem kifejezetten a könyvtárhoz kapcsolódó fogalmak fejlesztése a cél, hanem az információkeresés támogatása, a fogalmak rendszerezésében való gondolkodás fejlesztése,

akkor eredeti kártyákkal is szolgálhatják céljainkat. Ezek közül a Brainstorm és a Fedőnevek című játékokat mutatjuk itt be.

Ezek a játékok az eredeti társasjáték szabályait megtartva fogalomkártyák helyett eredeti dokumentumokkal is játszhatók. Ebben az esetben a kártyák helyett a gondosan összeválogatott könyvtári dokumentumokat rakjuk ki. Itt megadható akár az is, hogy a dokumentumok formai vagy tartalmi jellemzőivel kell-e játszani.

BRAINSTORM

A Brainstorm nagy mennyiségű képkártyával játszható asszociációs társasjáték. A játék célja, hogy minél több kártyát gyűjtsünk össze. Ennek módja, hogy a látott kártyákhoz olyan fogalmat kell bemondani, ami minél több képhez kapcsolódik. Amelyikhez hozzá tudjuk kötni, azt begyűjthetjük.

A játék szorosabban kapcsolható a könyvtárhasználati fejlesztéshez, ha további szabályokat vezetünk be. Például:

- mindenképpen fölérendelt fogalmat kell mondani,
- ETO főosztályt/alosztályt, szakcsoportszámot kell mondani,
- elvont fogalmakért több pont jár,
- megköthetjük azt a tematikát, amiben mondani kell (pl. csak irodalmi művet lehet mondani [pontos cím és a szerző további pont]).

FEDŐNEVEK

A Fedőnevek két csapatban játszható társasjáték, melyhez sok fogalomkártya és több előre elkészített kulcskártya szükséges. A fentebb bemutatott Brainstormhoz nagyon hasonló az alaplogikája. A szabályrendszere bonyolultabb, de sokkal izgalmasabb. A többletet a kitalált játékszituáció (a krimi) és a kulcskártya adja, amely kijelöli, hogy kik a kémek, a járókelők és a bérgyilkosok. A kártyákat/fogalmakat összefogó megfelelő fogalom kiválasztását az nehezíti, hogy a kulcskártya szerint már nem bármely kártya begyűjtése a cél, hanem csak bizonyosaké. Például a bérgyilkost kerülni kell, csak a saját kémeit kell visszahívni.

A játékról már tanítóknak szóló leírás is található. Ebben az életkorban úgy is jól működik, ha egy jellemzés, fogalom egy kártyára vonatkozik (Magyar 2019), de a fogalmi fejlődés magasabb szintjén már jól játszható a több kártya felfedésére sarkalló stratégiákkal is.

Példa egy kisebb, saját készítésű kulcskártyára:

| | | |
|---------------|---------------|---------------|
| járókelő | BÉRGYILKOS | A csapat kéme |
| A csapat kéme | B csapat kéme | B csapat kéme |
| B csapat kéme | A csapat kéme | járókelő |

A véletlenszerűen letett fogalomkártyák

| | | |
|----------------------|------------------|------------------|
| számítógép-használat | kölcsönzés | gyermekkönyvtár |
| iskolai könyvtár | szakkönyvtár | CD |
| folyóirat | nemzeti könyvtár | nyomtatott könyv |

Cél, hogy csak a saját kémeimet találjam meg.

A csapat: könyvtártípus, melyet gyerekek is használhatnak

B csapat: Nyugat

A csapat: Gutenberg

D) ISMERETBŐVÍTŐ, ISMERETTERJESZTŐ JÁTÉKOK

Ezek közé tartoznak a kvízzjátékok, melyek széles választékban kaphatók már régóta. Mindegyik formája feltölthető könyvtárakkal, könyvtárhasználattal kapcsolatos műveltségi kérdésekkel is. Kifejezetten ilyen tematikájú kiadásról nem tudunk, de a publikált foglalkozástervek, játékgyűjtemények ilyeneket sokat adtak már közre (pl.: Bogyó–Dömsödy 2017, Dömsödy–Németh 2018).

7. Sorrendezésre építő társasjáték

A kvízzjátékok egy sajátos játéktechnikájú változata a Timeline, melyből Muzsnyai Nikolett (2017) készített könyvtári változatot. Annak további alkalmazási területeire adunk itt most ötleteket.

TIMELINE

A Timeline műveltségi játék, kvízzjáték, mely kifejezetten kronológiai tudást vár el. A játék során eseményeket jelképező kártyákat kell időrendi sorrendbe állítani, így a játékosok közösen építik az idővonalat. A kártya egyik oldalán csak az esemény szerepel, a másikon az évszám is. A soron következő játékosnak a már meglévő sorba kell behelyeznie egyik saját kártyáját, majd annak megfordításával ellenőrizni annak helyességét.

Többféle tematikában kapható valós és fiktív történelemről is (állatok, találmányok, dinoszauruszok, zene, mozi, Star Wars). A valós eseményekről szólók akár keverve is használhatók.

A játékban való sikerhez nem feltétlenül kell tudni az esemény pontos dátumát. Az események egymásutánisága fontos, vagyis a sorrendnek kell helyesnek lennie. Ennek eldöntését segíti a kártyákon szereplő dátum. Vagyis ezen módon az évszámismeretnek ad értelmet.

A társasjáték eredeti kártyái kisméretűek, így messziről nem jól láthatók. A teljesen saját készítésűek esetében azt kell mérlegelni, hogy az fontosabb-e, hogy jól lássa egy nagyobb csoport is, vagy az, hogy az eredeti kártyákkal keverve is játszható legyen.

Könyvtári variációk – Könyvtárhasználati tudásterület, tananyagegység, célok

A társasjáték jól kapcsolható a könyvtártörténethez, a kronológia segédkönyvtípus tanításához, az információ értékeléséhez (megbízhatóság, hitelesség) és az információkereséshez is.

Az eredeti játékkal is többféleképpen fejleszthető a könyvtárhasználati tudás. Kérhetjük a diákokat, hogy a kártyákon lévő adatok pontosságát, hitelességét ellenőrizzék forrás-használat segítségével. Ugyanez kérhető egy előre kirakott sor ellenőrzésével kapcsolatban is. Ezen feladatok során érdemes olyan eseményekre fókuszálni, melyek pontos dátumában a tudomány sem biztos, vagy többféle álláspont ismert, vagy tudjuk, hogy bizonyos forrásokban rosszul szerepel. Egy másik variáció, hogy nem egyszerűen ellenőrizni kell, hanem a kártya adatait (egy újonnan készített kártyán vagy egy poszteren, mágnes táblán) forrással kell hitelesíteni. De azt is vizsgálhatják a diákok, hogy egy téma minden fontos eseménye szerepel-e a sorban. Ez így alapvetően nem játék, de a keresés jutalmaként, levezetéseként játszani is lehet a kártyákkal.

Sajátos játékvariáció, mely már a szemléletformálást, az események megértését is segíti, ha nem időrendi, hanem valamilyen más szempontú, más szemszögű (pl. Magyarország, könyvtárak, tudományfejlődés, emberiség) fontossági sorrendbe kell tenni a kártyákat.

Egyedi kiegészítőlapokkal még többféle helyzetben használható a játékmenet és a játéktípus, hiszen a tartalom jobban igazítható céljainkhoz.

Kiegészítő kártyák esetén kifejezetten könyvtártörténeti kártyákkal bővíthetjük, vagy önállóan csak azokkal is játszhatjuk (Muzsnyai 2017). Az események összeállításánál fontos lehet, hogy a rögzített kultúra fejlődése ne csak a könyvekre és könyvtárakra terjedjen ki, hanem más információhordozók is megjelenjenek benne. A könyvtárak jelentőségének, szerepének megértéséhez más tudományterületek fejlődésével, történelmi eseményekkel együtt is érdemes láttatni a könyvtárakat (tantárgyi koncentráció). Erre jó lehetőséget biztosít, ha a kereskedelemben kapható kártyák közé keverjük a könyvtári témájúakat.

Történetet, folyamatot bemutató, új ismereteket közlő foglalkozás esetén akár szemléltetésként is használható, majd a rögzítést segítő, ellenőrizendő játékként is játszható. Így akár több foglalkozás során folyamatosan bővíülhet a kártyapaklink.

Ugyanez a játék működőképes egy irodalmi mű, egy történet, egy történelmi esemény eseményeivel is (évszám nélkül, egymásutánosság alapján).

E) SZEMLELETFORMÁLÁST SEGÍTŐ JÁTÉKOK

Az összes társasjáték tartalma összeállítható úgy is, hogy azok megdöbbentő, elgondolkodtató, szemléletformáló információkat is tartalmazzanak. Már az is egyfajta szemléletformálás, hogy a könyvtárban társasjátékozni lehet, és az nem unalmas és/vagy kizárólag tudományos hely. Vannak viszont olyan társasjátékok, melyek, ha a pedagógiai célokat nézzük, elsősorban a szemléletformálásra használhatók jól. Ezeknek a társasjátékoknak egyik típusa az önismereti/ ismerkedési/beszélgetős játék (pl.: Igen), a másik típusa pedig az asszociációs játékok. Ez utóbbiak ma egyik leghíresebb, és talán legszebb példája is a Dixit.

8. Asszociációs játékok

DIXIT

A Dixit asszociációs, kommunikációs játék, mely a kommunikáción kívül a fantáziát és az empátiát is fejleszti. A játék gyönyörű, részletgazdag, szimbolikus, elvont képkártyákra épül. Minden kép többértelmű, hosszú beszélgetések alapja lehet. Jól hasznosítható akár történetmesélő játékként, feladat alapjaként is (pl.: Oszoli-Pap 2018).

Könyvtárhasználati tudásterület, tananyagegység, célok

A szemléletformálás mellett hatásos gondolatelőhívó lehet a foglalkozások ráhangoló és reflektív szakaszában is. Minden témával kapcsolatban vannak az embereknek előítéleteik. Ezek lehetnek pozitívak, negatívak, sőt semlegesek is, de mindenképpen meghatározzák a témával kapcsolatos tanulást. Ezek megismerését, megfogalmazását segíthetik ezek a képek. Ezeket keresztül a fogalmi fejlesztéshez is hozzájárul.

Mivel egy ilyen asszociációs játéknál érzelmekről, előítéletekről, az iskolai elvárásoktól elütő gondolatokról is szó van, olyan légkört vagy szituációt kell teremteni, melyben ezt a tanuló is elfogadhatónak tartja. Adjunk lehetőséget a kártyák, a szituációk mögé bújárásra. Pl.: A képek nem tökéletesen fedik le a témákat, csak kiragadnak. Most csak ezekből lehet választani... A játék játszható úgy is, hogy nem tudni, ki melyik kártyát tette be.

A könyvtárakkal, könyvtárhasználat, információhasználat kapcsolatos szemléletformáláshoz sokféle formában használhatók. Ezek közül néhány:

- általános előítéletek felszínre hozása: általános fogalmak. Pl.: könyvtár.
 - Az alábbi/az osztott képek közül melyik a legjellemzőbb a könyvtárakra?
 - A képek közül melyiket választaná egy tanár, egy fociista... (Ez segíthet megfogalmazni, hogy a könyvtárhasználat csak bizonyos embereknek való/segít-e.)
- könyvtár és szolgáltatásainak céljai, funkciói, tevékenységekhez kapcsolódó érzések
 - A kölcsönzés közben így érzem magam
 - A kiselőadás készítése
- olvasmányélményhez kapcsolódva
 - én így éreztem magam
 - a főszereplő jelleme

Az eredeti játékkal is többféleképpen lehet játszani az eredeti játékszabálytól eltérően:

1. Több kártyából válasszák ki a megadott fogalomhoz vagy helyzethez bármely szempontból szerintük legjobban illő képet (ugyanazzal a fogalommal több kör is játszható).
2. Értelmezzék a többiekét: Vajon miért azt választották? Mit gondolhat a másik?
3. Mondják el saját választott kártyájuk értelmezését,
4. Beszéljék meg az értelmezések okait, különbségeit, hasonlóságait...

Ha több kört is játszottunk ugyanazzal a fogalommal, akkor a végén kiválaszthatjuk a csoport képét is konszenzussal, melyik vagy melyek fejezik ki a legjobban.

Összegzés

Társasjáték sokféle van. Társasjáték a könyvtárakban is sokféle van. A diákok és egyéb használók szeretnek velük játszani ott helyben, sőt egyes helyeken ezek kölcsönözhetőek is. Ezek népszerűségére viszont egy sikeres szolgáltatáson kívül tanítási célok is építhetők.

Itt most 5 egységben 8 magunk által kialakított csoportban 7 konkrét, jelenleg a kereskedelmi forgalomban kapható társasjátékot mutattunk be röviden, és többet csak megemlítettünk. Végiggondoltuk azoknak a könyvtárhasználat tanításában való alkalmazhatóságát, ötleteket adtunk arra vonatkozóan, hogy milyen kiegészítéssel, módosítással állíthatók céljaink megvalósítása szolgálatába. Nem követtük a társasjáték-pedagógia szerinti összes célt, kifejezetten arra koncentráltunk, hogy melyek azok a társasjátékok, amik segíthetik a könyvtárak és használatuk megértését.

Az itt bemutatott játékok mindegyike nemcsak színesíti, élményszerűbbé teszi az oktatást, de vagy a memorizálást vagy a megértést is segítik, vagyis a könyvtárostanár vagy bármely szakos tanár módszertani repertoárját és munkájuk hatékonyságát is növelik.

Irodalom

- Aczél Zoltán 2015: A társasjáték-pedagógia filozófiája. In: Knausz Imre (főszerk.): *Taní-tani online*, h.n., k.n., 2015. URL: még: http://www.tani-tani.info/a_tarsasjatek_pedagogia_filozofiaja. [Utolsó letöltés: 2019. 10. 04.]
- Andóczy Balogh Éva 2008: *Észrevétlen kutatás. Táblás és társasjátékok könyves környezetben*. Budapest–Szeged: Nemzeti Tankönyvkiadó – Somogyi Károly Városi és Megyei Könyvtár. 102.
- Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea (szerk.) 2017: *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok*. (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 294.
- Dömsödy Andrea 2017: Folyamatos dominó. In: Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea (szerk.): *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok*. (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 100–102.
- Dömsödy Andrea – Németh Szilvia (szerk.) 2018: *Olvasás, élmény, könyvtár. Egy könyvtárostanári konferencia lenyomata*. (Kis KTE könyvek, 10.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 182.
- Egri Krisztina 2017: Game on! Gamifikáció alkalmazása a könyvtári informatika oktatásában. *Könyvtári Figyelő*, 27. ksz. 76–81.
- Kincses Eszter – Lencse Máté 2013: Társasjáték-pedagógia. In: Knausz Imre (főszerk.): *Taní-tani online*, h. n., k. n., URL: http://www.tani-tani.info/tarsasjatek_pedagogia. [Utolsó letöltés: 2019. 10. 04.]
- Kovácsné Vári Eszter – Rákosné Horváth Erzsébet 2017: Dominó. In: Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea (szerk.): *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok*. (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 59–63.
- Magyar Kinga 2019: Talált kincsek. Fedőnevek. Anyanyelvi játékok egy társasjáték nyomán. *Tanító*, 3. 13–15.

- Mikó Attiláné 2018: Játékosítás az alsó tagozatban. Fókuszban a Storyline. In: Toma Kornélia – Bednarik László – Podlovics Éva Livia (szerk.): *Iskola a határon. A pataki tanítóképzés 160 esztendeje, oktatási-nevelési módszerek kisgyermekkortól ifjúkorig, módszerek a digitális bennszülöttekhez.* (Sárospataki pedagógiai füzetek; 27.) Eger: Líceum. 255–264.
- Muzsnyai Nikolett 2017: Könyvtártörténeti Timeline. In: Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea: *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok.* (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 103–107.
- Oszoli-Pap Márta 2018: Fogalmazástanítás DIXIT-tel. *Tanító*, 2. 18–20.
- Prievara Tibor – Nádori Gergely 2018: *A 21. századi iskola. Kézikönyv az iskola digitális transzformációjához.* Budapest: Enabler. 183.
- Sütő Éva 2017: Meselánc könyvtárra szabva. In: Bogyó Katalin, Cs. – Dömsödy Andrea (szerk.): *Könyvtárhasználati ötlettár – játékos feladatok.* (Kis KTE könyvek, 9.) Budapest: Könyvtárostanárok Egyesülete. 187–189.

Board games in teaching library use

Commercially available board games, due to their popularity and experiential education potential, can be used with little modification to library instruction. Memory, Old Maid, Dominoes and Dobble games with special cards help to memorize and understand concepts. Library activities may be turned into tales by the use of storytelling activities. Games that are based on explaining (Concept, Definity) or grouping (Brainstorm, Codenames) concepts are good for teaching information search. Quizzes like Timeline can be used in ... reading, while association games (eg. Dixit) might be effective tools of forming the users' image of a library by discussing prejudice and inducing conversation.